

Гений

Как он и планировал, Тома Казухиро (Тацуо) жил в полном соответствии со значением своего имени - «Процветающий». Уже через месяц после начала учебы благодаря выдающимся оценкам и отличному поведению на него обратили внимание. Он попросил разрешения перейти на ускоренную программу и быстрее закончить начальную школу. Но учителя и подумать не могли, что подготовленная ими учебная программа окажется для него не более чем мусором.

В 10 лет он закончил начальную школу и был переведен в средние классы. Более того, ему разрешили пойти в лучшую школу Японии и даже выделили стипендию от Правительства. Но и этого оказалось недостаточно, чтобы его затормозить. В 11 лет он закончил среднюю школу.

Университет Киото, считавшийся самым главным колледжем в стране, принял молодого гения с распростертыми объятиями и полной стипендией. Тома решил получить степень в трех областях: инженерия, математика и физика. Имея в среднем 36 экзаменов и зачетов за семестр, баллы Тома никогда не опускались ниже средней отметки 5.0. В 13 лет он закончил колледж, блестяще защитив кандидатскую диссертацию.

В 16 лет Тома стал эмансипированным подростком и, наконец, перешел к исполнению своих планов. Сначала он получил доступ к банковскому счету, на котором к тому моменту скопился уже 1 триллион японских йен (\$ 94.163.679.881, 427). Он купил квартиру в Токио и еще несколько объектов недвижимости, чтобы начать новый бизнес. Тома решил все необходимые формальности с правительством и, наконец, Night Superior Gaming Entertainment (NSGE) появилась на свет.

Используя загруженные в его голову знания, Тома создал прототип первой игровой консоли под названием NSG1. Эта консоль представляла собой капсулу, в которой человек мог лежать, испытывая эффект полного погружения в игру. Зрение, слух, осязание, обоняние, вкус — все пять чувств внедрялись в игровую реальность. Кроме того, капсула следила за здоровьем игрока и обеспечивала полное восстановление его сил.

NSG1 вышла на рынок и гений, о котором мир успел забыть, снова оказался в центре внимания. Это изобретение вытеснило с рынка все остальные игровые консоли с их зашифрованными технологиями и превратилось в безоговорочного лидера игровой индустрии.

В 19 лет он начал сотрудничать с компанией, занимавшейся разработкой новой DMMO-RPG игры под названием «Иггдрасиль», в ожидании которой весь игровой мир сходил с ума.

Когда Тома исполнилось 24 года, «Иггдрасиль» наконец был выпущен и сразу же стал известен как «вторая реальность». Новая версия капсулы-консоли Тома могла обеспечивать питание и поддержку основных жизненных процессов в телах людей, а значит позволяла людям фактически жить в игре.

1 июня 2126 года в день релиза «Иггдрасиль» Тома в своей квартире вошел в игру.

'Сири, возьми на себя управление игрой. Используй протокол Всемогущего.'

[Принято.]

'Имя игрока: Тацуо Шибя. Раса: Дьявол. Класс: Магический мечник Архидевиля.'

[Принято.]

В Иггдрасиле было более 700 рас. Все они делились на три категории: люди, полулюди и гетероморфные. Полулюди и гетероморфные получали доступ к расовым навыкам, когда достигали определенных уровней, и могли развивать свою расу дальше. Люди и полулюди имели ограниченную продолжительность жизни в игре и старели. Гетероморфные расы переставали стареть, пройдя необходимый этап в игре. Также у них была неограниченная продолжительность жизни.

Человекоподобные расы включали людей, эльфов, гномов и т.д. К полулюдям относились орки, людоеды, ящеры и прочие. Гетероморфная раса объединила вампиров, дьявоов, слизняков и т.д.

Еще в игре было более 2000 классов, для каждого из которых был установлен максимальный уровень 15. Так что вполне можно было иметь несколько классов. Некоторые из этих классов являлись скрытыми и получить их можно только пройдя специальный квест. Класс Магического мечника Архидевиля как раз и относился к таким классам. Эти классы считались особенными из-за того, что приобрести их можно было только собрав вместе несколько других классов. Но и в этом случае результат был далек от ожидаемого.

Например, чтобы создать класс Магического мечника Архидевиля нужно было собрать классы Чемпиона, Архимага, Сталкера смерти и Клерика и в каждом из них достигнуть 15го уровня. На это могли уйти годы, и все равно в результате игрок не получил бы все способности из желанного скрытого класса. К тому же, Чемпион, Архимаг и Сталкер Смерти были классами, приобрести которые можно было только завершив все уровни в обычных классах мага, воина и разбойника.

Система измерения навыков тоже имела значение. Игрокам начислялись навыки в зависимости от их расы и от общего уровня самого игрока. У людей не было уровня расы, поэтому им зачислялись навыки по формуле $2 + 1$, где 2 — бонус за каждый пройденный уровень и 1 — за новый класс. Для полулюдей была формула $2 + 2$, где первые два балла зависели от прохождения уровней в игре, а вторые — от уровня расы. И, наконец, гетероморфы считали свои баллы по формуле $3 + 3$ из-за того, что им начислялись большие штрафы в игре, а также для них сложнее был переход между уровнями.

И выходило так, что если у кого-то и получалось создать скрытый класс, у него все равно не

было таких же мощных навыков, как у гетероморфа.

<http://tl.rulate.ru/book/24928/633090>